JOYSTICK 152

Joystick 152

FREEDOM FIGHTERS

• SOLUCE COMPLÈTE

FREEDOM FIGHTERS

Joystick • 152

SUPPLÉMENT GRATUIT DE JOYSTICK N° 152

NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT

SOMMAIRE







DITO

Comme annoncé par Caféine le mois dernier, vous tenez dans les mains le premier booklet composé avec mes petits doigts (ndlr : petit, petit... faut voir). Plus d'énigmes dans l'édito, plus de jeux cracks ou en détresse, on se concentre maintenant sur un gros jeu du moment (peut-être deux certains mois si vous êtes sages). Ce mois-ci, on vous dissèque Freedom Fighters dans ses moindres détails, un très bon jeu d'IO Interactive. Vous noterez l'apparition d'une section Easter Eggs à la fin du booklet. J'essaierai de vous la présenter tous les mois, histoire de dévoiler certains petits détails de mes titres préférés. Dernier point pour rassurer les foules : non, la BD du booklet n'est pas morte. Elle est juste en stage. Elle revient le mois prochain. Les dessins idiots, c'est aussi notre passion.

Bonne lecture et n'oubliez pas d'arrêter de nous envoyer des mails pour la rubrique « En Détresse », c'est fini les gars !

Tbf

JOYSTICK
est édité par Hi-Tech Digital Presse (HDP) Société Anonyme au capital de 42 000 euros, Immatriculée au RCS de Nanterre B391341526
Siège social : 101-109, rue Jean Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39

Présidente Directrice Générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

Commission paritaire : 0305K70725

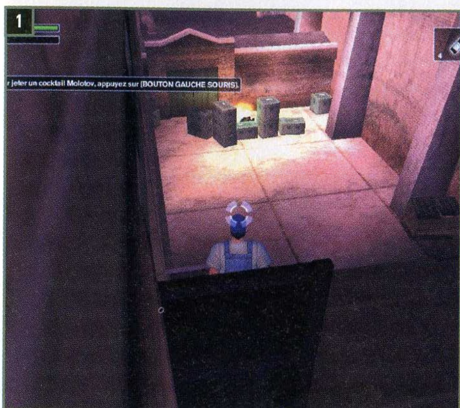
ISSN : 0994-4559 : Dépôt légal à parution
Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
RÉDACTION :
Rédacteur en chef : Arnaud Chaudron
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Premier rédacteur graphiste : Erica Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
A participé à ce numéro : Emmanuel « Tbf » Bezy

HDP est une filiale du groupe The Future Network PLC
Imprimé en France
Printed in France
Ce supplément au numéro 152 de Joystick est une publication HDP.



Freedom Fighters

Simple plombier dans le civil, vous allez devenir en un rien de temps chef d'un groupe de révolutionnaires dans un monde conquis par les Soviétiques. Huit missions vous attendent, découpées en zones plus ou moins grandes.



CONSEILS :
Les bouches d'égouts vous permettent de sauvegarder en cours de partie. Contentez-vous de sauvegardes rapides s'il n'y a pas de soldats recrutables aux alentours. En effet, les ennemis réapparaissent quand on retourne dans une zone et certaines bouches d'égouts sont isolées.

MISSION 1

L'INVASION

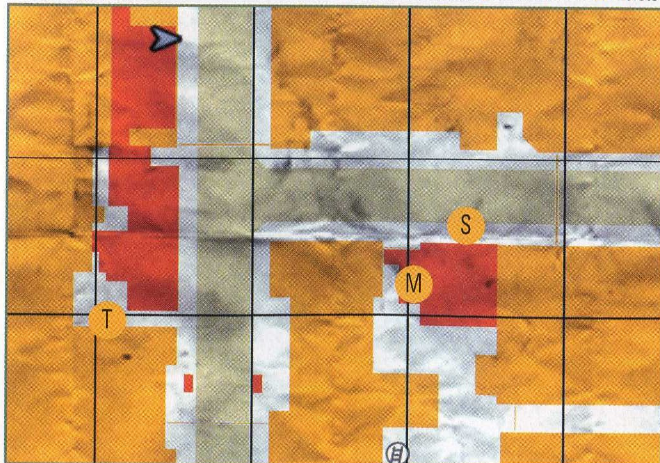
Ce niveau est en fait un tutorial où vous apprenez les commandes de base. Vous récupérez un pistolet, des trousses de soin et des cocktails Molotov en suivant les instructions de Mr Jones (photos 1 et 2). Soignez l'homme blessé avant de rentrer dans le bâtiment. À la fin du niveau, vous atteignez la base rebelle située dans les égouts.

LA BASE REBELLE

Vous y retournez entre deux missions et vous pouvez y repasser en cours de partie via les bouches d'égouts. Au fur et à mesure de la progression dans le jeu, votre stock d'armes augmente et vous permet de recharger en cours de partie (photo 3).

L'invasion

T Trousse de soins S Soldat blessé M Molotov







La poste

C Combattants de la liberté S Soldat blessé T Trousse de soins R Recharge munitions

S
C
T
R
T
S
T
STATION-SERVICE
T
T
BUREAU DE POSTE
T

Le commissariat

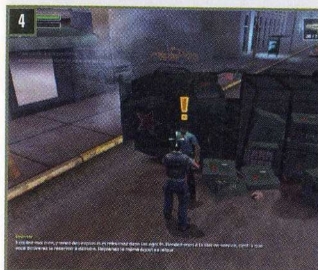
Pc Pain C4 T Trousse de soins Fp Fusil à pompe R Recharge munitions

T
Pc
COMMISSARIAT
T
Fp
R
Fp
T

MISSION 2

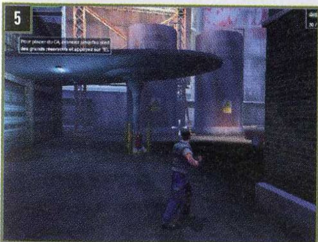
LE COMMISSARIAT

Récupérez le C4 près des policiers en détresse (photo 4). On vous demande de faire exploser la station-service afin d'éliminer les snipers sur le toit. Allez dans la sous-zone Poste.



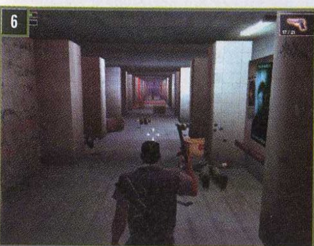
LA POSTE

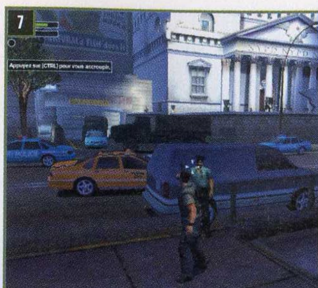
Vous trouvez comme nouvelle arme un fusil d'assault en tuant les soldats. Allez à la station-service et déposez le C4 à la base des deux gros réservoirs (photo 5). Revenez sur vos pas et retournez dans la sous-zone Commissariat.



LE COMMISSARIAT

Vous pouvez maintenant passer par la bouche de métro pour contourner l'entrée du commissariat (photo 6) ou foncez dans le tas en tuant tous les gardes de la zone. Si vous êtes raisonnable, vous parlez à un autre policier en ressortant de la bouche de métro (photo 7). Accroupissez-vous pour accéder au parking souterrain.

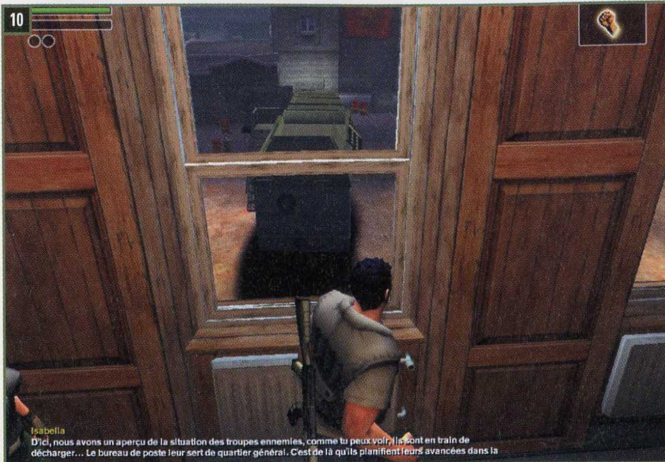




Des fusils à pompe sont sur le sol si vous voulez changer d'arme. Pour entrer dans le commissariat, prenez la sortie sur la droite (photo 8). Montez tout en haut du bâtiment en nettoyant les lieux. Isabella se trouve dans un bureau au fond à droite du deuxième étage (photo 9). Libérez-la, puis passez par la fenêtre pour accéder aux toits. Hissez le drapeau au sommet du commissariat.









LA POSTE

Isabella vous emmène ensuite dans le refuge rebelle et vous montre la place fortifiée devant la poste (photo 10). Recrutez les deux hommes dans la pièce et entrez dans la place. Soignez le soldat blessé à gauche pour avoir des points de charisme en plus. Nettoyez ensuite l'endroit en plaçant judicieusement vos hommes sur le terrain (photo 11). Prenez le chemin de droite afin de contourner la station-service précédemment détruite. Au fond d'une allée, vous pouvez soigner un autre soldat afin de gagner d'autres points de charisme (photo 12). Revenez sur vos pas et continuez tout droit une fois sur la place jusqu'au fond de la ruelle. Montez sur les toits et passez par la porte de derrière (photo 13) pour entrer dans la poste et grimpez les escaliers. Libérez votre frère Troy, puis montez jusqu'au toit pour hisser le drapeau.





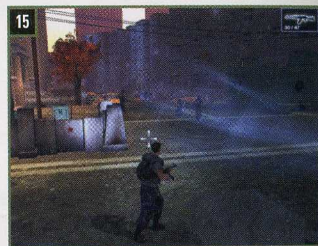
MISSION 3

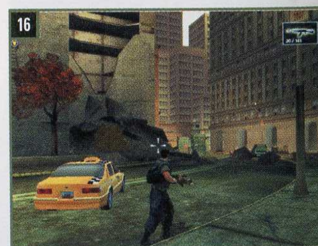
LA CASERNE

Recrutez vos hommes et prenez les jumelles dans le garage (photo 14). Elles



vous permettent d'assigner des ordres plus facilement. Allez au niveau de la rue et prenez la deuxième rue à gauche (photo 15). Descendez tout en bas jus-





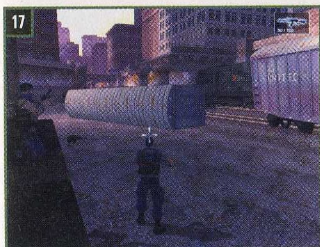
qu'au virage. Faites attention aux snipers et aux tireurs qui patrouillent (photo 16). Allez au bout de la route et entrez dans le bâtiment sur la droite. Descendez les escaliers et allez au niveau de la voie ferrée (photo 17). Allez sous le pont du haut et détruisez-le avec du C4 (photo 18). Remontez de l'autre côté, là où le mur s'est effondré. Prenez de nouveaux soldats si vous pouvez, puis empruntez la ruelle (photo 19). Vous débouchez sur une

La Caserne

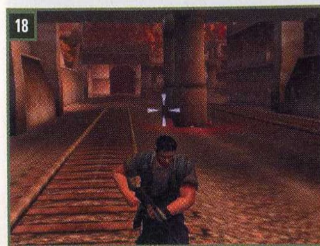
C Combattants de la liberté Fa Fusil d'assaut P Pistolet S Soldat blessé T Trousse de soins G Grenade

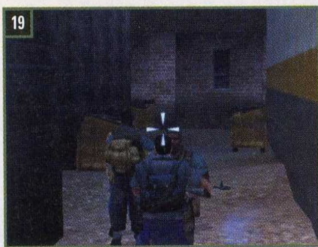
PONT

CASERNE



rue bien défendue. Nettoyez le passage tout en descendant vers la caserne (photo 20). Entrez dans la caserne de pompiers et montez tout en haut. Hissez le drapeau américain sur le toit.







LE PORT

Recrutez des hommes sur la place (phot 21), puis prenez le passage vers l'ancie bâtiment afin de vous retrouver sur un place fortifiée (photo 22). Nettoyez le lieux et utilisez un C4 sur l'héliport (phot 23). Vous neutralisez ainsi les hélicop tères des trois sous-zones du niveau Revenez sur vos pas et grimpez par le

Le Port

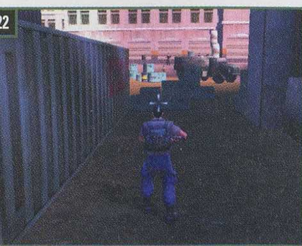
C Combattants de la liberté S Soldat blessé M Cocktail Molotov J Ravitaillement Jeep R Recharge munitions T Trousse de soins

HELIPORT

ENTREPOTS

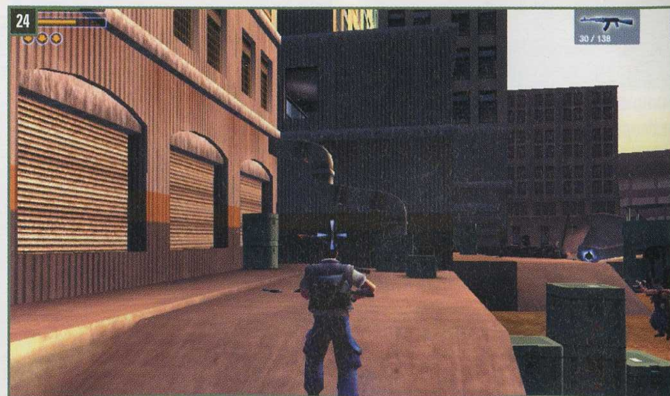


yaux d'aération (photo 24). Passez par fenêtre et avancez dans le bâtiment ous trouvez un homme blessé, ainsi ue des cocktails Molotov (photo 25). essortez par la fenêtre avec un escalier nettoyez la rue fortifiée (photo 26).

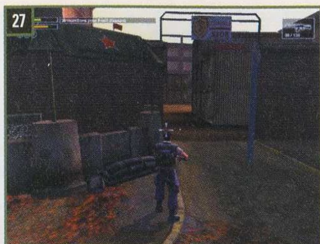


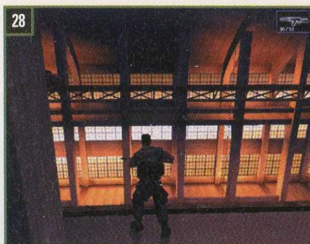
Attention à la jeep qui amène des renforts sans fin. Au bout de la rue, vous entrez dans les entrepôts (photo 27). Prenez à gauche dans la ruelle. Vous tombez sur des combattants de la liberté. Grimpez sur les caisses en bois, puis sur le tuyau d'aération et entrez dans le gros entrepôt (photo 28). Nettoyez l'endroit en contrebas. Traversez en passant par la poutre et des-





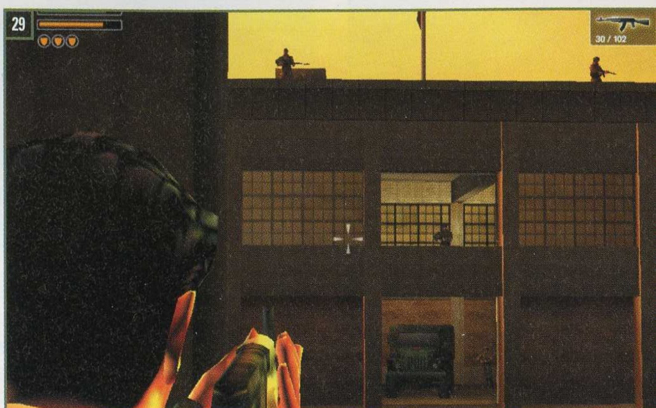








cendez l'escalier sur la gauche. En bas, vous avez des snipers protégeant le bâtiment avec le drapeau soviétique (photo 29). Tuez-les tous, descendez dans la place et montez tout en haut du bâtiment pour changer les drapeaux.



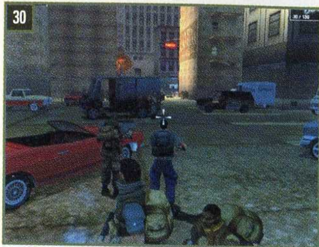
L'Hôtel

C Combattants de la liberté S Soldat blessé Fp Fusil à pompe Fa Fusil d'assault Pc Pain C
G Grenades J Ravitaillement Jeep R Recharge munition

HOTEL
PRISONNIERS

L'HÔTEL

Vous arrivez assez vite sur une place (photo 30). Recrutez vos hommes et pre-



nez la ruelle sur la droite. Escaladez les poubelles afin de rentrer par la fenêtre.



Prenez la première porte à gauche et soignez le soldat blessé. Retournez dans le couloir (photo 31) et prenez la deuxième porte à gauche, puis les escaliers. Un résistant se trouve en haut des marches



avec des cocktails Molotov et un kit de soin (photo 32). Redescendez tout en bas et traversez la rue pour accéder à l'autre bâtiment. Montez les marches et sortez dans la cour.
En face de vous se trouve un bar contenant des munitions, dont du C4. Faites attention à la jeep indestructible (photo 33) qui ravitaille fréquemment les rues en soldats du bar à l'hôtel. Passez par la



ruelle longeant le bar afin de vous retrouver près des prisonniers à libérer (photo 34). Escortez ensuite les prisonniers vers la bouche d'égout la plus proche. Revenez à l'endroit où se trouvaient les prisonniers et suivez la ruelle jusqu'au bout. Montez tout en haut du bâtiment pour tuer le sniper et nettoyez les lieux. Redescendez ensuite pour arriver face à l'hôtel (photo 35). Entrez dans le bâtiment et montez les escaliers. Changez le drapeau sur le toit de l'hôtel.





Le cinéma

C Combattants de la liberté M Cocktail Molotov T Trousse de soins J Ravitaillement via Jeep FI Fusil à lunettes

HELIPORT

CINEMA

MISSION 4

LE CINÉMA

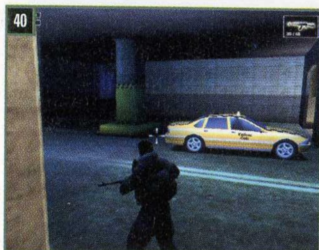
Recrutez de suite les deux combattants de la liberté et attaquez les forces ennemies (photo 36). Avancez jusqu'à un escalier. Longez la palissade sur la gauche en faisant attention au projecteur quand vous êtes à découvert (photo 37). Entrez dans le bâtiment à côté de la bouche d'égout afin de déboucher sur une autre rue (photo 38). Traversez la route et montez tout en haut du bâtiment. Une fois sur le toit, vous voyez l'héliport (photo 39). Détruisez-le et allez dans le parking souterrain (photo 40). Sortez par l'autre issue pour vous retrouver face au cinéma (photo 41). Nettoyez les lieux tout en contournant le cinéma. Passez par le trou dans le bâtiment sur la droite afin de contourner les ennemis (photo 42). Ressortez du bâtiment, vous allez arriver sur une place fortifiée protégeant l'entrée du cinéma (photo 43). L'endroit est fréquemment


37


39


36


38


40

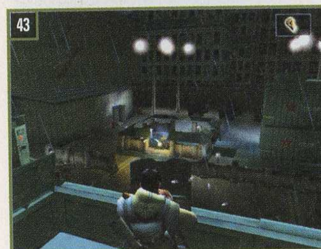
Quartier des entrepôts

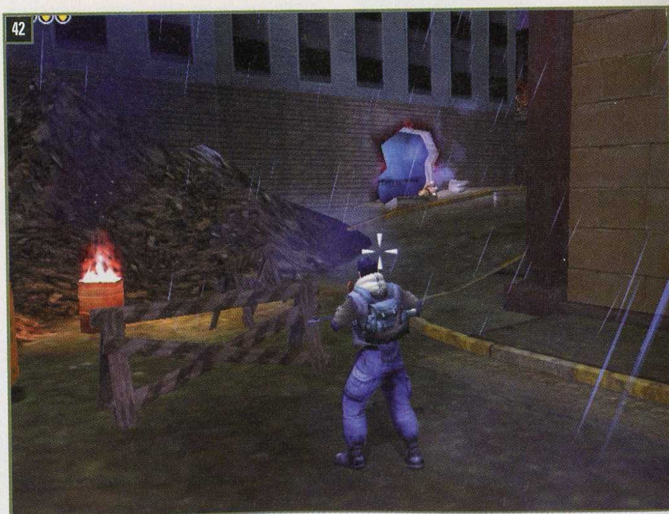
C Combattants de la liberté T Trousse de soins

T C ENTREPOT
T C
C
PRISONNIERS
T C
PONT EST
PONT OUEST
T C



41


43


42

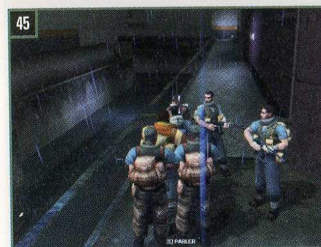
ravitaillé en soldats, donc ne vous attardez pas. Entrez dans le cinéma (photo 44) et montez tout en haut. Changez le drapeau sur le toit.

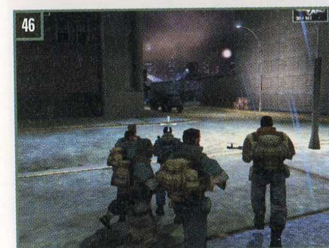
LE QUARTIER DES ENTREPÔTS

Recrutez vos hommes et placez du C4 sur le pont ouest juste en face de vous. Suivez la rivière sur la droite en longeant le quai (photo 45). Détruisez le pont est, puis passez sous la voie ferrée afin d'accéder à un camp de prisonniers (photo 46). Nettoyez les lieux, puis cherchez le générateur électrique à côté de la bouche d'égout (photo 47). Vous pou-

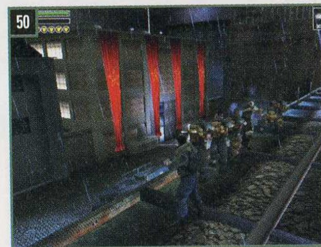

44


48


45

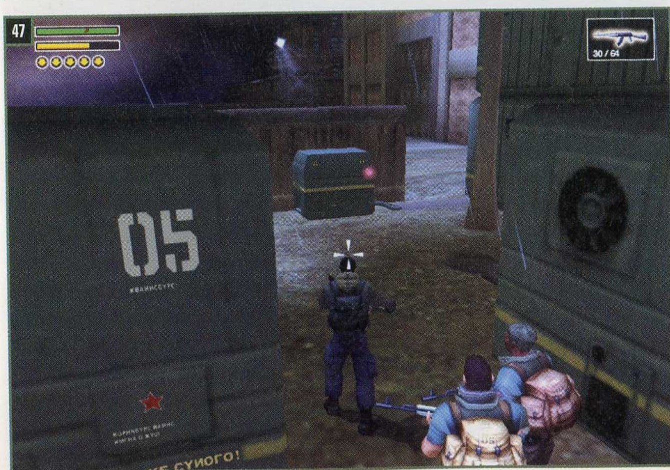

46


49


50

vez maintenant libérer les prisonniers sans danger (photo 48). Retournez sur vos pas et montez les escaliers pour accéder à la voie ferrée (photo 49). Longez la voie afin de nettoyer la cour de l'entrepôt (photo 50). Traversez la voie ferrée et entrez dans le bâtiment. Descendez tout en bas et entrez dans l'entrepôt. Grimpez tout en haut (photo 51) et changez le drapeau.


51



47

LA CENTRALE ÉLECTRIQUE

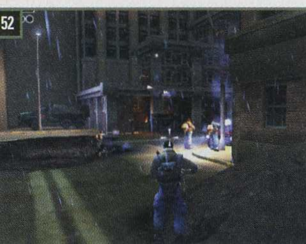
Des rebelles affrontent des soldats juste en face de vous (photo 52). Recrutez qui vous pouvez et avancez dans la rue. Rendez-vous dans la cour à droite, puis dans la ruelle près de la bouche d'égout (photo 53).

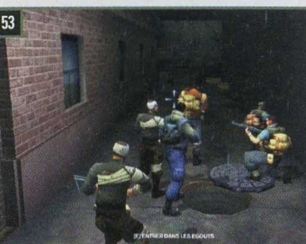
La centrale électrique

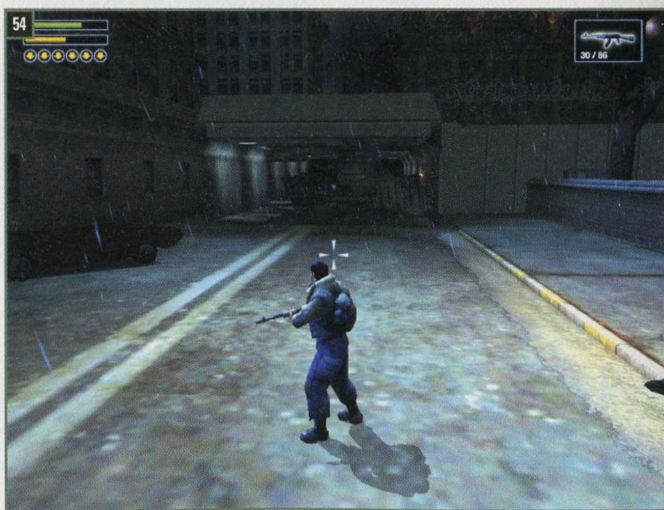
C Combattants de la liberté T Trousse de soins R Recharge munitions

CENTRALE ELECTRIQUE

PYLONE ELECTRIQUE







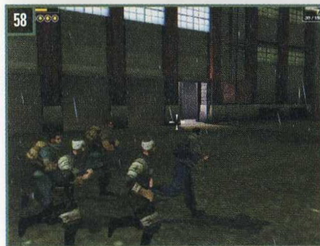
Escaladez le mur pour vous retrouver dans une rue. Avancez dans la rue et passez par le tunnel (photo 54) pour ressortir de l'autre côté. Avancez dans le camp sur la gauche pour détruire le pylône électrique (photo 55). Ressortez du camp et prenez plein sud à travers la brèche dans le mur (photo 56). Allez à droite et continuez d'avancer jusqu'au bout du chemin. Vous allez voir la centrale électrique sur votre droite (photo 57). Escaladez le mur et entrez dans la cour. Prenez la porte de derrière pour entrer dans la centrale (photo 58). Slalomez entre les générateurs (photo 59) et montez tout en haut du bâtiment pour changer le drapeau

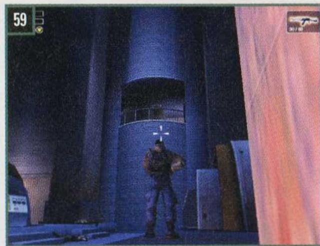

55



56


57


58

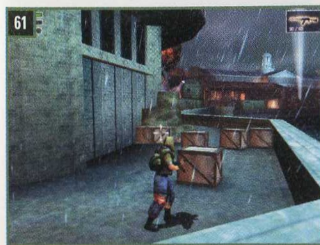

59

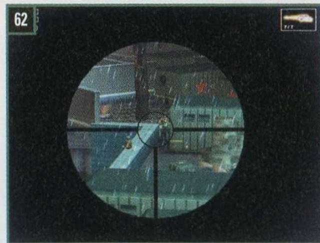

60

MISSION 5

LA BASE NAVALE

Vous êtes seul pour cette mission d'assassinat et les bouches d'égouts servent uniquement de sauvegarde rapide dans ce niveau. Contournez le bâtiment circulaire en début de mission (photo 61) et montez tout en haut. Tuez le sniper et utilisez son arme pour nettoyer le plus possible la zone (photo 62). Descendez et nettoyez la zone en avançant prudemment vers la première bouche d'égout (photo 63). Continuez à avancer avec précaution vers la seconde bouche d'égout. Tuez les deux snipers dans les bâtiments au bout de la jetée (photo 64). Surveillez l'arrivée d'ennemis tout en se dirigeant vers le second bâtiment avec une échelle (photo 65). Grimpez tout en haut afin d'avoir une vue imprenable sur les quartiers de


61


62


63


64

La base navale

T Trousse de soins Fl Fusil à lunettes Fp Fusil à pompe

TATARIN

Tatarin (photo 66). Tuez-le et redescendez rapidement tout en bas. Sauvegardez à la seconde bouche d'égout et regagnez tranquillement le bateau en début de niveau (photo 67).

MISSION 6

LA BASE REBELLE

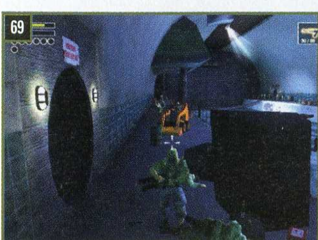
Vous êtes une nouvelle fois seul dans cette mission. Nettoyez les lieux, puis plongez dans l'eau. Prenez le passage d'où viennent les soldats (photo 68). Vous débouchez assez rapidement dans une salle divisée en deux par de l'eau (photo 69). Prenez l'échelle pour ré-

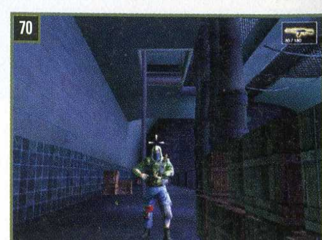


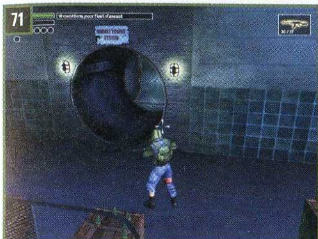


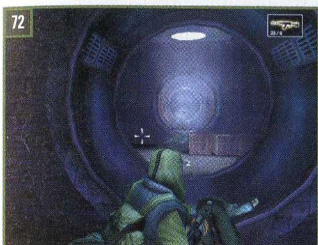









71


72

cupérer des munitions et des trousses de soin (photo 70). Redescendez et empruntez le passage intitulé « Middle Tunnel System » (photo 71). Prenez le chemin vers le haut et continuez d'avancer jusqu'à trouver une longue ligne droite remplie d'ennemis (photo 72). Descendez dans le passage jusqu'à une salle avec un gros tuyau central et des échafaudages (photo 73). Prenez le passage sur la gauche et continuez d'avancer. Vous débouchez enfin dans une grande salle avec une ouverture au fond et à droite (photo 74). Empruntez le passage du fond et suivez les barrières et les plots pour finalement trouver des rebelles (photo 75).

MISSION 7

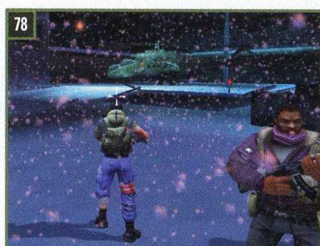
LE LYCÉE

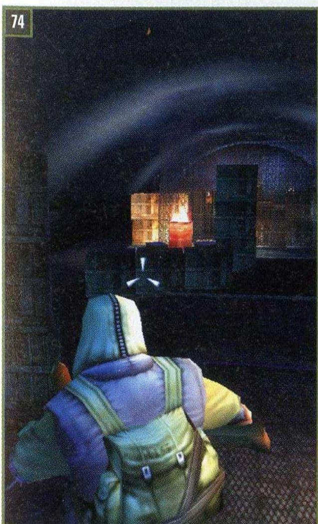
Grimpez sur le tuyau d'aération (photo 76), puis passez par la fenêtre. Avancez dans le bâtiment, puis descendez tout en bas pour recruter des rebelles. Sortez dans la cour en nettoyant les lieux (photo 77). Prenez le passage à droite et entrez dans le bâtiment. Avancez dans l'entrepôt, puis sortez dans la cour. Utilisez du C4 pour détruire l'héliport (photo 78).

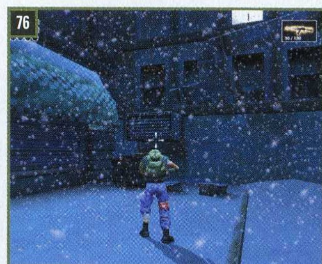
Revenez sur vos pas jusqu'à la première cour. Allez à la bouche d'égout au nord pour finir de compléter votre équipe (photo 79). Vous allez arriver à un croisement. Prenez la route que vous voulez, les deux mènent à une grande place (photo 80).


73


75

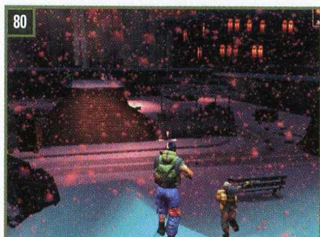

78


74


76


79


77


80

Le lycée

C Combattants de la liberté T Trousse de soins R Recharge munitions G Grenades S Soldat blessé Mi Mitraillette

PRISONNIERS

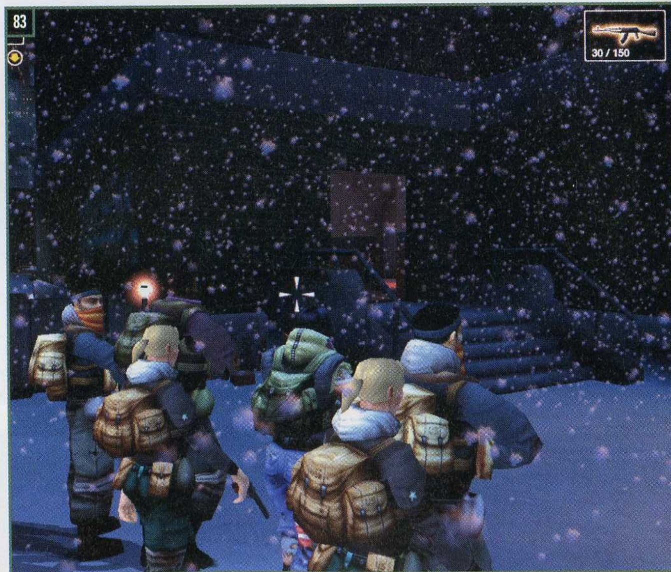
LYCEE

HELIPORT



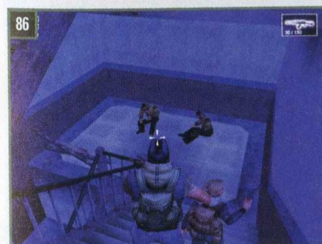
mènent à une grande place (photo 80). Avancez vers le camp de prisonniers. Utilisez un C4 pour détruire le générateur électrique (photo 81), puis libérez les prisonniers. Escortez-les vers la bouche d'égout la plus proche (photo 82). Revenez sur la grande place et allez au sud-est. Là, vous pouvez entrer dans un bâtiment (photo 83). Avancez dans le couloir et vous arrivez à l'entrée du lycée (photo 84). Montez les deux escaliers pour arriver dans la salle de sport.









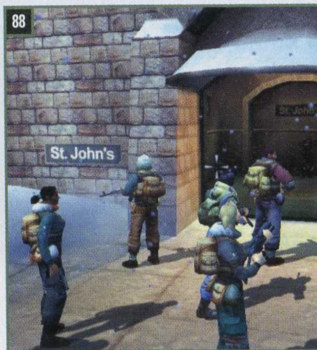




niveau de la salle (photo 85). Passez par la porte et avancez dans le bâtiment. Soignez les deux soldats blessés pour gagner des points de charisme (photo 86). Continuez d'avancer et prenez la porte de droite. Passez par la fenêtre et suivez la rambarde pour avoir accès au drapeau (photo 87).

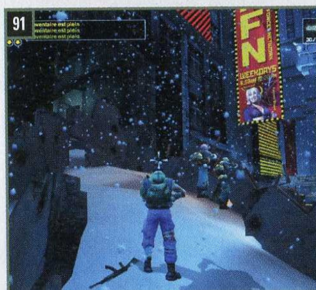
LES STUDIOS DE TÉLÉVISION

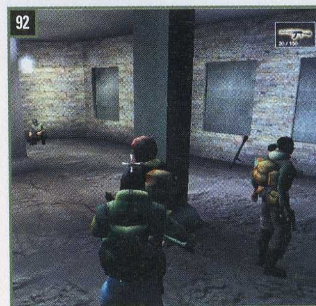
Recrutez vos hommes et entrez dans la station St John (photo 88). Montez les escaliers et avancez sur la voie ferrée jusqu'à un panneau publicitaire sur le sol (photo 89). Sautez sur le toit du bâtiment et utilisez le fusil de sniper pour nettoyer l'entrée des studios (photo 90).







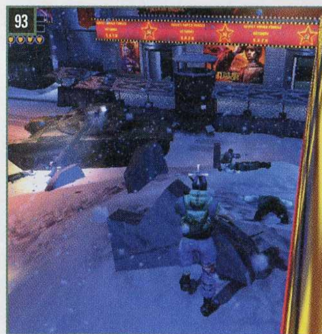




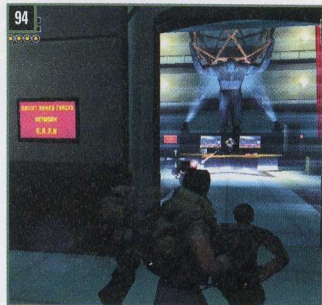
Les studios de télévision

C Combattants de la liberté T Trousse de soins R Recharge munitions
L Lance roquettes Fl Fusil à lunettes

C C C T R C L C T Char STUDIO TELE Fl C T



nettoyer l'entrée des studios (photo 90). Descendez dans la rue par les tuyaux d'aération, puis entrez dans le bâtiment en ruine de l'autre côté de la rue (photo 91). Vous trouvez un lance-roquettes à l'est de cette maison (photo 92). Utilisez-le pour détruire le char qui vient d'apparaître dans la rue (photo 93). Avancez et allez dans le hall des studios (photo 94). Des ennemis vont descendre les trois étages du bâtiment pour vous éliminer. Placez vos hommes en défense afin de tuer tous les méchants (photo 95).









Montez ensuite tout en haut du bâtiment. Vous allez arriver dans des bureaux avec des cloisons (photo 96), puis dans une cafétéria. Continuez d'avancer jusqu'à trouver un bureau avec une fenêtre cassée (photo 97). Hissez le drapeau américain pour finir la mission.

MISSION 8

LE DÉBARQUEMENT

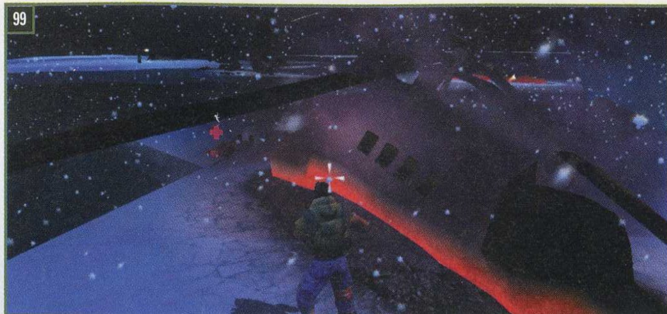
Vous commencez la mission sur la glace, au dos d'un bateau échoué (photo 98). Ramassez les munitions au sol et avancez jusqu'à l'hélicoptère abattu (photo 99). Prenez le lance-roquettes près de l'un des débris et détruisez la tour (photo 100). Rassemblez le maximum d'hommes disponibles et dirigez-vous vers le petit bâtiment vers l'ouest (photo 101). Entrez et montez l'escalier. Soignez le soldat blessé et sortez par le balcon (photo 102). Passez par une bouche d'égout pour sortir du niveau.

L'ARSENAL

Prenez la ruelle et remontez-la jusqu'au bâtiment contenant du C4 (photo 103). Ramassez tout ce que vous pouvez, revenez sur vos pas et repassez par la bouche d'égout.

LE DÉBARQUEMENT

Vous pouvez maintenant vous rendre au conduit de ventilation au nord-est de l'île (photo 104) et le détruire. Redescendez et prenez le chemin derrière les caisses. Soignez le soldat blessé (photo 105). Avancez dans la ruelle en net-

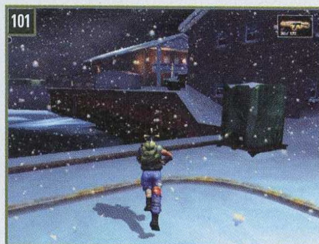

99



100



98

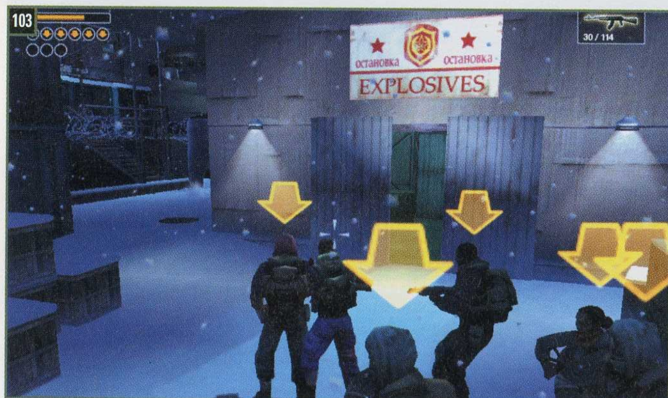

101


102

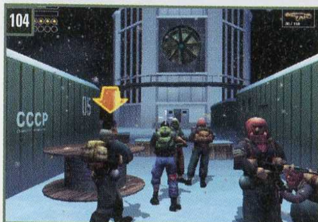
Le débarquement

C Combattants de la liberté T Trousse de soins S Soldat blessé G Grenades M Cocktail Molotov Fa Fusil d'assaut

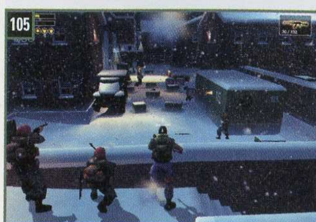
G M Fa T T T T T
Char
TOUR
T
CONDUIT DE VENTILATION
C
S
ENTREE DU PORT
T T S
T
G T S



103



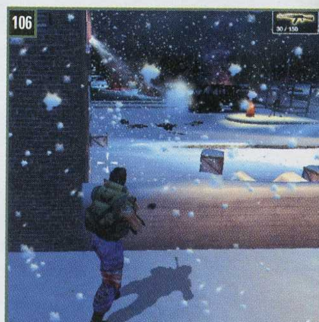
104


105

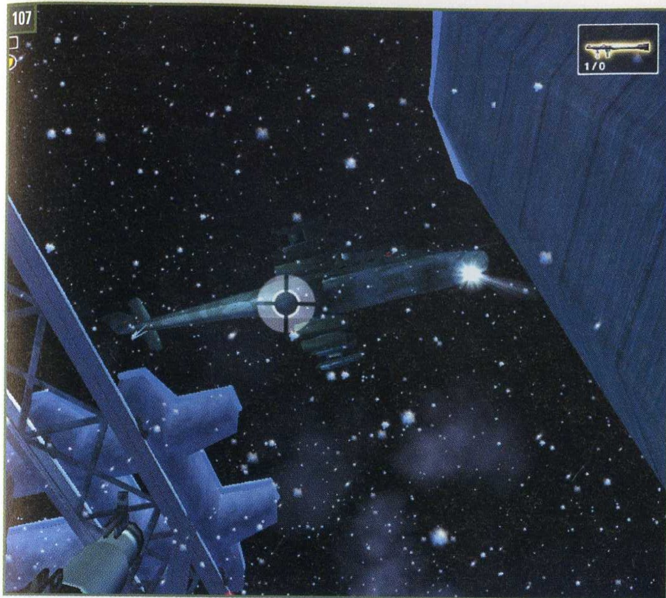
toyant le passage et allez tout au fond. Vous allez arriver à l'entrée du port (photo 106). Faites attention aux hélicoptères et remplacez le drapeau.

L'ARSENAL

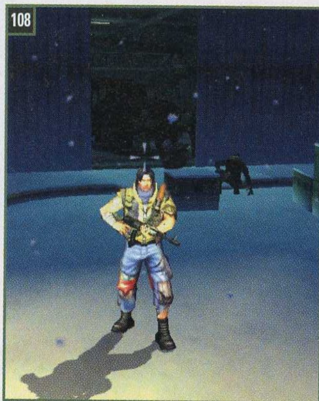
Retournez au bâtiment contenant du C4. Avancez prudemment dans la grande cour. Vous avez un lance-roquettes dans un bâtiment annexe si l'hélicoptère vous canarde trop souvent (photo 107). Net-


106

détruisez le second mortier avec du C4 (photo 112). Revenez sur vos pas jusqu'à la bouche d'égout et prenez la ruelle plein sud (photo 113). Allez jusqu'au bout et tournez à droite (photo 114). Faites le ménage en avançant prudemment sur la grande place et entrez dans le bâtiment près des barrières (photo 115). Soignez le soldat blessé et ressor-

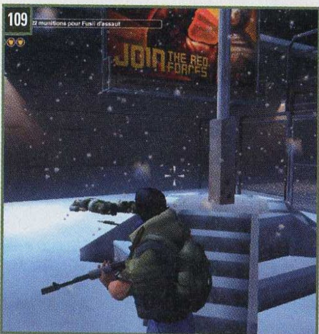


toyez le fond de la cour fortifiée et entrez dans le hangar (photo 108). Soignez le soldat blessé et avancez dans la petite cour. Changez le drapeau sur le mât (photo 109).



L'ARTILLERIE

Dirigez-vous vers l'ouest avec vos hommes (photo 110). Détruisez le premier mortier avec du C4 (photo 111). Continuez d'avancer dans la rue et





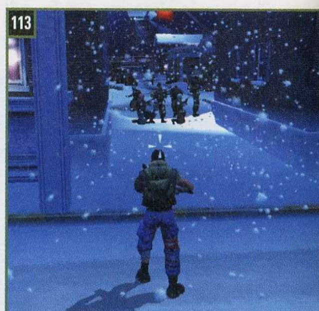


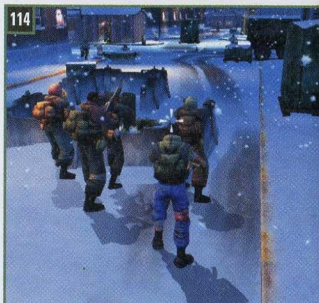
L'arsenal

C Combattants de la liberté T Trousse de soins L Lance Roquettes Fl Fusil à lunettes S Soldat blessé M Cocktail Molotov

M
T
C4
Fl T
M
T L
T
T
T S
HANGAR MATERIEL

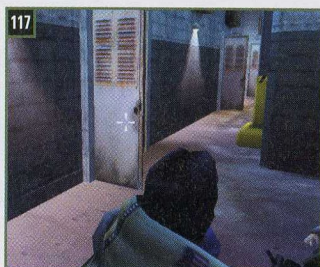




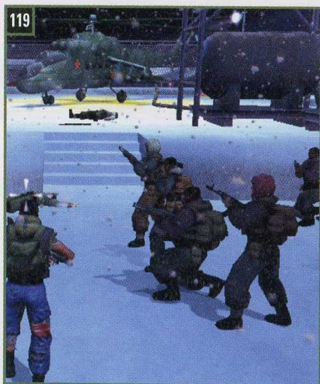


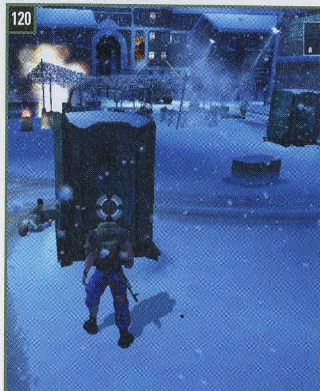












tez dans la rue. Entrez dans le bâtiment sur la gauche (photo 116). Allez dans le hall et prenez la première porte à gauche (photo 117). Soignez le soldat blessé et prenez le couloir en face (photo 118). Montez les escaliers tout en haut. Détruisez l'héliport avec du C4 (photo 119). Retournez sur la grande place fortifiée (photo 120) et allez au fond sur la droite. Entrez dans le bâtiment

L'artillerie

C Combattants de la liberté T Trousse de soins R Recharge munitions G Grenades S Soldat blessé M Cocktail Molotov

T
R
POSITION MORTIER
T
POSITION MORTIER
T
T
M
G
T
T
S
DRAPEAU
T
HELIPORT
S T
G
T

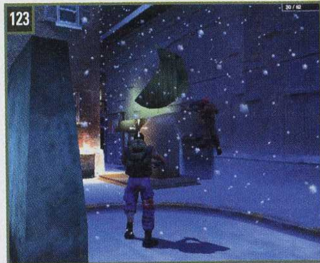
(photo 121) et montez tout en haut. Soignez le soldat blessé, puis sortez sur le toit. Hissez le drapeau américain.

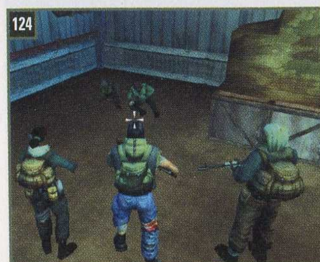
LES QUAIS

Avancez plein sud avec vos hommes (photo 122). Au bout de la rue, grimpez le long du tuyau d'aération (photo 123) pour arriver dans un entrepôt. Soignez les deux soldats blessés (photo 124) et

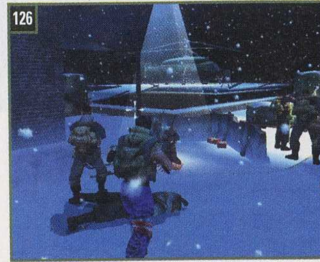


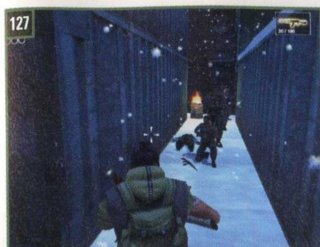


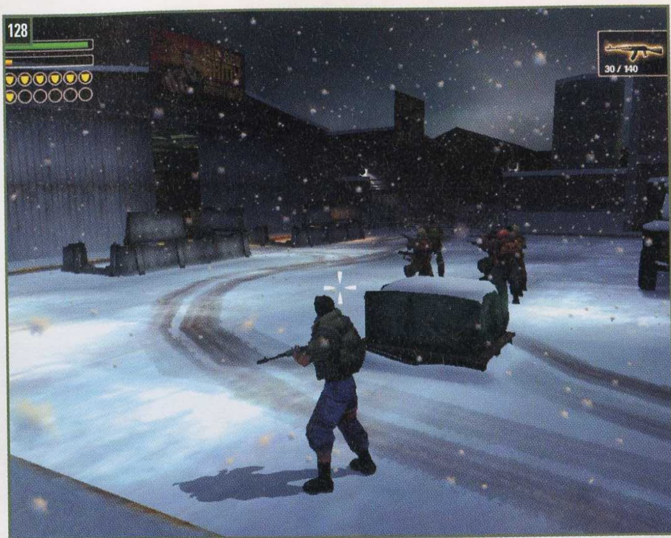


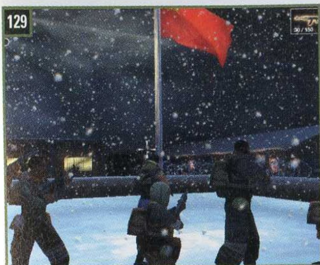


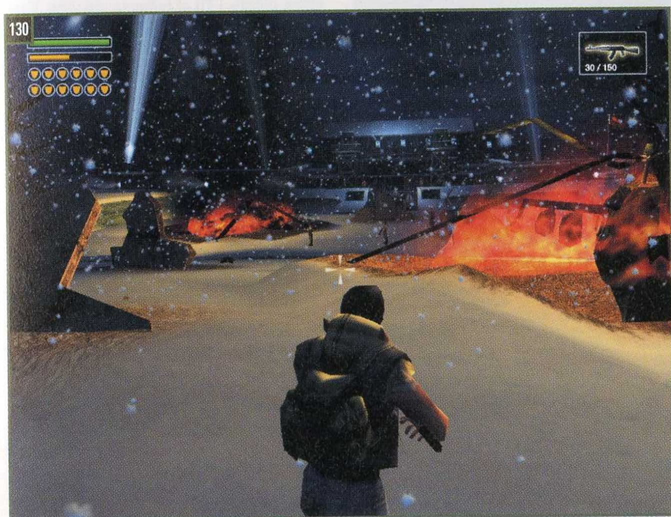





127


128
30 / 140

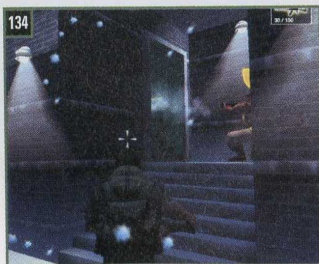

129

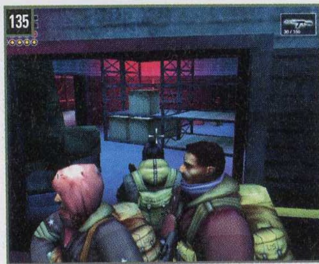

130
30 / 150


131


132


133


134

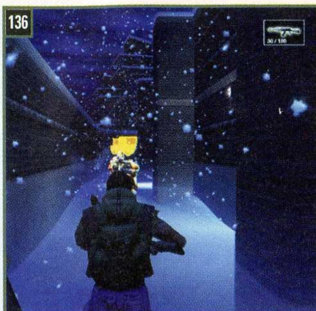

135

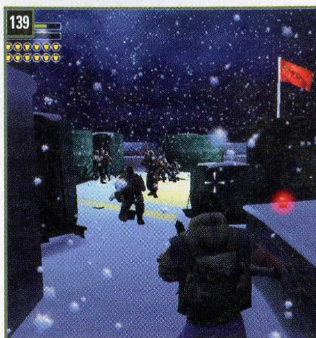
ressortez dans la rue. Nettoyez les lieux et allez près du bâtiment générateur (photo 125). Prenez le passage plein ouest pour déboucher sur l'héliport (photo 126). Utilisez du C4 pour le détruire, puis prenez la sortie sud. Slalomez entre les caisses sur le quai (photo 127) pour finalement déboucher sur une grande cour fortifiée (photo 128). Nettoyez les lieux, puis entrez dans le bâtiment générateur. Montez tout en haut pour hisser le drapeau (photo 129).

FORT JAY

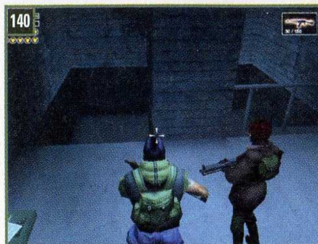
Pour cette dernière mission, vous avez maintenant 12 hommes. Allez sur la grande











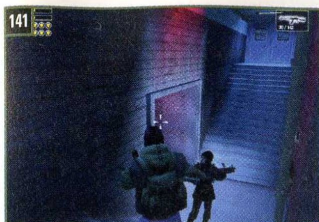
place (photo 130) et faites le ménage. Vers le sud, vous trouvez l'entrée d'un bunker isolé (photo 131). Descendez tout en bas et ravitaillez-vous (photo 132) . Remontez à la surface et allez à l'entrée du fort (photo

Les quais

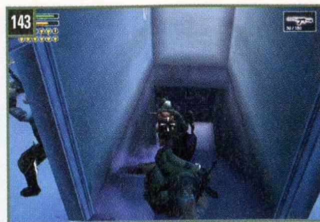
T Trousse de soins S Soldat blessé G Grenades Fp Fusil à pompe Fl Fusil à lunettes

BATIMENT GENERATEUR

HELIPORT







133). Nettoyez les lieux, puis montez les escaliers au fond (photo 134). Vous allez entrer dans un premier bunker, puis dans un second (photo 135). Continuez votre chemin jusqu'à ressortir à l'air libre. Prenez la première porte à droite et longez le bâtiment (photo 136). Vous allez parvenir assez vite à une intersection (photo 137). Allez délivrer Isabella dans le bâtiment au nord (photo 138). Puis prenez l'escalier au sud, puis à droite. Hissez le drapeau sur le bunker (photo 139), puis continuez votre route. Descendez les escaliers pour arriver dans des bureaux (photo 140). Continuez votre route jusqu'aux quartiers d'habitation (photo 141). Suivez le couloir pour



arriver dans une cour centrale. Prenez la sortie « East Gate» (photo 142). Visitez les chambres et prenez l'escalier qui descend (photo 143). Vous allez atteindre assez vite une sortie avec deux escaliers (photo 144).



Prenez à gauche, puis à droite en hissant le drapeau à chaque fois (photo 145). Allez vers le toit du dernier bunker et hissez le dernier drapeau. Celui de la victoire, celui de la fin du jeu.

Fort Jay

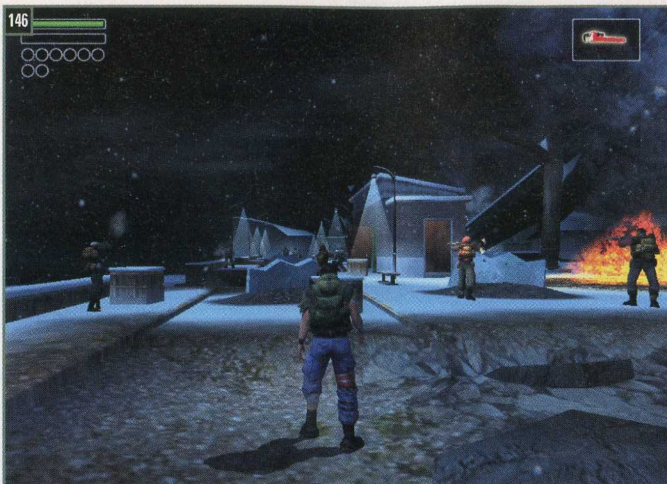
T Trousse de soins G Grenades M Cocktail Molotov Fa Fusil d'assaut Fp Fusil à pompe

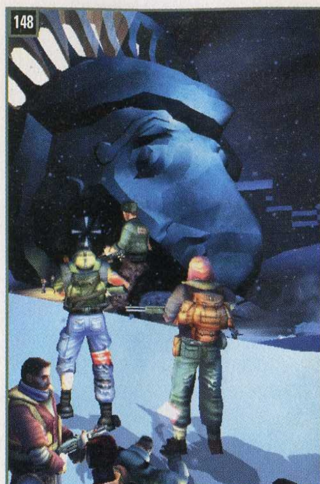
BUNKER NORD-OUEST

BUNKER NORD-EST

BUNKER SUD-OUEST

BUNKER SUD-EST





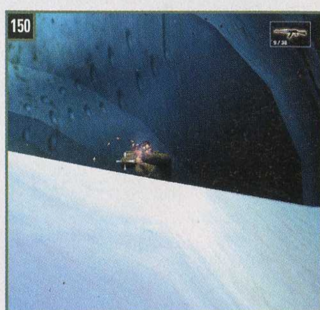
LIBERTY ISLAND

Ce niveau secret est accessible à ceux qui ont fini le jeu au mode de difficulté le plus élevé. Pour le sélectionner, il suffit de charger son profil. Une liste des chapitres du jeu va alors s'afficher avec un nouveau niveau en bas de la liste.

Vous débutez le niveau avec Isabella à vos côtés et pas mal de rebelles recrutables (photo 146). Engagez le maximum de monde, nettoyez les lieux, puis montez sur le gros socle en pente (photo 147). Vous allez arriver à une place avec, en fond, la tête de la statue de la liberté (photo 148). Continuez d'avancer et de recruter d'autres rebelles pour arriver à la base du bras de la statue de la liberté (photo 149). Finissez de nettoyer le niveau et montez à la base de la torche pour tuer Tatarin (photo 150).







torche pour tuer Tatarin (photo 150).

EASTER EGGS

Un Easter egg (œuf de Pâques en français) est un clin d'œil programmé par les développeurs et qui passe bien souvent inaperçu en cours de partie.

• Hitman

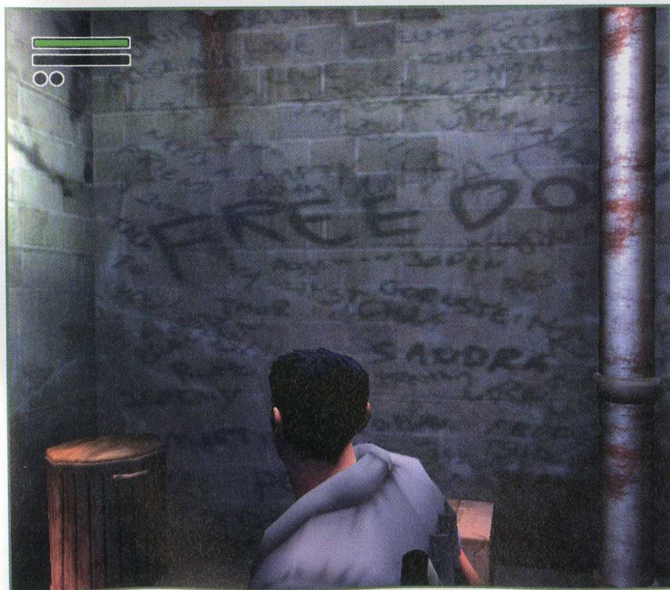
Au tout début du jeu, dans l'appartement d'Isabella, vous avez une affiche de film mettant en scène 47, le héros des jeux Hitman.



• Room 101

Dans la sous-mission Hôtel, dans lebâtiment où vous sauvez un soldat blessé, vous trouvez une porte avec « 101 Department » écrit dessus. La chambre 101 est la chambre utilisée pour les interrogatoires musclés dans le livre 1984 d'Orwell.





• Nom de l'équipe

Dans la sous-mission Poste, quand on rentre dans le bâtiment rebelle, des graffitis sont inscrits sur les murs. Il s'agit en fait du nom de toute l'équipe des développeurs.

À SUIVRE

Freedom Fighters est un jeu solo sur PC. Les développeurs prévoient déjà une composante multijoueur afin de jouer en coopératif les missions de la campagne solo. Quant à savoir si cette composante sera incluse dans un add-on ou dans un gros patch, seul l'avenir nous le dira...